

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* merupakan salah satu industri besar saat ini, perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis beragam mulai dari *game* yang hanya dimainkan satu orang hingga *game* yang dapat dimainkan beberapa orang sekaligus. *Game* dapat menjadi salah satu alternatif hiburan untuk mengisi waktu santai dan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Namun tidak semua *game* tepat untuk dimainkan, khususnya untuk anak-anak perlu adanya *game* yang sesuai dan baik untuk diberikan karena secara tidak langsung akan mempengaruhi pola pikir anak tersebut. Beberapa macam *game* yang berkembang pada saat ini berbasis Desktop/PC (Windows, Linux, Mac, dll), Mobile (Java, Android, iOS, Black Berry), dan berbasis Web (HTML5, Flash).

Salah satu genre yang berkembang pada saat ini adalah RPG (*Roll Playing Game*) karena selain terkenal dan diminati para pemain *game*, genre ini merupakan permainan sederhana dan menyenangkan. Permainan *game* RPG ini dapat mengandung berbagai fitur yang menarik dan memiliki *gameplay* yang tidak singkat.

Dalam *game* ini pemain berperan sebagai Si Bolang seorang anak laki-laki berusia 13 tahun yang senang berpetualang mencari hal-hal baru dan memecahkan misteri yang ada untuk mendapatkan apa yang menjadi

tujuannya, dengan kecerdasan dan semangat yang ia miliki rintangan seberat apapun tidak menggoyahkan keberaniannya.

*Game* ini dibuat dengan menggunakan *Game engine* RPG Maker VX dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan serta tingkat fleksibilitasnya tinggi. *Game engine* RPG Maker VX ini mengadopsi sistem *event script*, dimana *event-event* yang telah ditentukan dalam di dalam *map* dapat dimasukkan *script* sesuai kebutuhan, pemrograman dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui *mode event* maupun *mode editor*. *Game* ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimal prosesor berkecepatan 1.0 GHz, ruang Hardisk 128 Mb, dan resolusi 1024x768 dan akan optimal jika menggunakan spesifikasi komputer yang lebih tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana membangun sebuah game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai *RPG engine* dalam pembuatannya ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* menggunakan *software* RPG Maker VX.

2. Kategori *game* ini adalah *game single player* yang hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
3. Dalam *game* Si Bolang, *game* ini hanya mencapai pada 3 level.
4. Sistem permainan (*game play*) mengusung tema *Side View Battle System*.
5. *Game* Si Bolang hanya dapat berjalan pada *platform Desktop*.
6. *Game* dimainkan menggunakan *keyboard*.
7. Menggunakan aset yang sudah ada di dalam RPG Maker VX dan karakter serta *event script* mengunduh dari web di internet.
8. Tampilan pada *Game* adalah 2 Dimensi.
9. Desain perancangan antar muka yang menjadi daerah petualangan dibuat langsung dengan RPG Maker VX tanpa membuat sketsanya terlebih dahulu.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun *game* Si Bolang dengan menggunakan *software* RPG Maker VX.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya *game RPG*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

setiap hasil penelitian pada perinsipnya harus memiliki aspek manfaat , adapun manfaat yang dapat di peroleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah *game* dan memberi referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

#### 2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game*.

#### 3. Eksternal

Dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan *game* RPG petualangan. Sehingga dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang *game*.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas,penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-

buku atau diktat serta sumber lainya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi

## 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan model *Rapid Application Development (RAD)* yang terdiri atas :

### a. Tahap Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa saja yang harus di fiturkan oleh *game* dengan menggunakan RPG Maker VX.

### b. Tahapan Perancangan Penguana

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses dan antar muka dari *game* dengan menggunakan RPG Maker VX.

### c. Fase Kontruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

### d. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap *game* yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang sejarah perkembangan game, definisi game, genre game, pembuatan game, *input device* dan perangkat lunak yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang game.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game yang meliputi *screenshot* dan pembahasan dari tiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa *blackbox-testing*.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.